

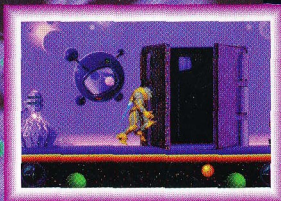


COLORS



NEVERWORLD

LE AVVENTURE DEL DETECTIVE VIRTUALE J.JAM



IL NUOVO SUPERGIOCO

CON MISSIONI E SITUAZIONI OLTRE

I CONFINI DELL'IMPOSSIBILE

PERUZZO INFORMATICA



NEVERWORLD

UN SOFTWARE GARANTITO

© 1996 COLORS

© 1997 PERUZZO INFORMATICA

Direttore responsabile:

Alberto Peruzzo

Direttore della collana:

Alessandro Peruzzo

Stampa:

Staroffset, Cernusco sul Naviglio (MI)

Distribuzione:

A&G Marco, Milano

© Tutti i diritti sono riservati. E' pertanto vietato pubblicare, diffondere, copiare in qualsiasi forma e modo (stampa, fotocopia o altro) nonché elaborare con sistemi elettronici il manuale d'uso e il software del presente programma, in parte o in tutto, senza autorizzazione scritta della casa editrice.

La Peruzzo Informatica declina ogni responsabilità per danni diretti e indiretti derivanti da un uso improprio del software, conseguente a incuria, incompetenza e errori da parte dell'utente.

Tutti i marchi citati sono registrati e appartengono alle rispettive aziende titolari.

REQUISITI DI SISTEMA

- CPU 80486 DX2 66 o superiore
- 8 Mb RAM
- MS-DOS 6.20 o superiore
- Unità di lettura CD-ROM 4x o superiore
- Scheda grafica VGA 256 colori (consigliate VESA Local Bus o PCI)
- Scheda audio
- Mouse/Joystick

INDICE

Installazione e avvio del programma	4
Neverworld, uno spazio virtuale estremamente reale	5
Personaggi del gioco	6
L'agente virtuale J.Jam e il suo mondo.	6
I luoghi di J.J a New Tai	7
Come si svolge il gioco: le modalità di partecipazione all'avventura interattiva ..	8
Gli scenari	8
Il tempo	8
L'autonomia dei personaggi	8
La mappa 2D	9
Gli ambienti	9
Le scene	9
I dialoghi caratteriali	9
Le arcade	9
Le variabili primarie	9
Gli oggetti speciali	10
Il pannello principale	10
Il pannello statistiche	11
Il pannello gameinfo	11
Il pannello dialoghi indagativi	12
Il pannello servizi	12
I comandi da tastiera	13
Licenza d'uso	15

INSTALLAZIONE E AVVIO DEL PROGRAMMA

NEVERWORLD - Le avventure del detective virtuale J.Jam è un programma che funziona in ambiente DOS. Per la sua installazione, dovete seguire questa procedura:

1. Inserite il CD-ROM nell'unità di lettura.
2. Digitate, al prompt del DOS, il comando D:\INSTALL (sostituendo eventualmente D: con la lettera che designa il lettore di CD-ROM nel vostro computer) e premete il tasto ENTER.
3. Dopo le opportune verifiche dello stato del PC, vi vengono proposte tre opzioni di installazione:
 - MINIMA, che richiede uno spazio libero di 1 Mb sull'hard disk, per cui verrà sfruttato molto il CD-ROM e il gioco risulterà più lento. Questa soluzione va pertanto preferita se disponete di un lettore di CD-ROM veloce.
 - INTERMEDIA, che richiede uno spazio libero di 38 Mb sul disco fisso. Tutti i file, ad eccezione di quelli delle animazioni, vengono trasferiti sull'hard disk, con conseguente accelerazione delle prestazioni.
 - COMPLETA, che richiede uno spazio libero di 107 Mb sull'hard disk, dove viene trasferito l'intero contenuto del CD-ROM.

Qualora lo spazio fosse insufficiente per l'installazione prescelta, ne verreste informati per porvi rimedio. Al completamento dell'installazione, dovete procedere al Setup dell'hardware, in particolare per quanto concerne i dispositivi di input e la scheda audio, secondo quanto indicato nell'apposita finestra.

Nota bene: assicuratevi di non essere in una shell DOS di Windows. Inoltre, è consigliabile utilizzare almeno 2 Mb di cache per l'accesso all'hard disk (purché restino almeno 4-6 Mb di RAM libera) e deframmentare quest'ultimo prima dell'installazione, mentre è sconsigliato ricorrere a utility di compressione del disco e a gestori DPML.

4. Per lanciare il gioco, basta digitare il comando NW dalla directory NW01 (in cui è installato il programma) e premere ENTER.

5. Dopo la sigla di apertura, appare sullo schermo la "croce di Raven", sensibile in alcuni suoi punti, cliccando sui quali si visualizzano dialoghi e promo di programmi futuri, che potete interrompere in qualsiasi momento premendo (ripetutamente se occorre) un tasto qualsiasi. Per entrare nel vivo di NEVERWORLD, dovete fare clic sul braccio sinistro della croce, quello raffigurante il volto di un demone.

Premendo il tasto ESC quando la croce è visualizzata sullo schermo, appaiono in basso due icone: RESUME e DOS, che vi fa uscire dal programma riportandovi al prompt, appunto, del DOS.

NEVERWORLD

UNO SPAZIO VIRTUALE ESTREMAMENTE REALE

Dopo la sua nascita e affermazione come mezzo di comunicazione e di lavoro su scala planetaria, Internet fu per anni un luogo di scambio di dati e messaggi fra i suoi milioni di utenti sparsi in tutto il mondo. Negli ultimi anni del XX secolo, fece le sue prime apparizioni su Internet un misterioso personaggio, che si firmava con lo pseudonimo di Doctor Meridian e che con le sue idee rivoluzionò il concetto stesso di rete, mettendo a punto la rappresentazione grafica dei dati e le prime rudimentali apparecchiature di interazione, dette vasche virtuali, che costituiscono il primo passo per la costruzione di Neverworld. Fu così possibile, infatti, permettere agli utenti di interagire in maniera più diretta con il mondo virtuale, che divenne ben presto un vero e proprio luogo di incontro e di sperimentazione.

A questo punto, i grandi enti e corporazioni internazionali cominciarono a interessarsi seriamente alla rete, finanziando ricerche scientifiche e la creazione delle cosiddette Lands, aree isolate della rete per sperimentazioni militari, mediche, artistiche, ludiche, farmaceutiche, economiche, eccetera, all'interno delle quali venivano simulati possibili mondi popolati da creature virtuali, generate da computer ma dotate di una propria personalità: era nato Neverworld, un mondo nuovo, immateriale e incorporeo, però perfettamente reale per chi vi si avventurasse.

Ovviamente, su questo nuovo mondo si concentrarono anche enormi interessi economici e Neverworld fu progressivamente invaso dalla piccola e grande criminalità, che si concentrò soprattutto in Wildword, una delle prime aree di sperimentazione in origine designata FEXA e destinata allo studio delle attività finanziarie, poi caduta completamente nelle mani della delinquenza organizzata, in particolare di una potente organizzazione nota come MORSA, che vi stabilì il suo quartier generale da dove venivano diretti gli affari riguardanti sia Neverworld che il mondo reale.

Fu così necessario istituire uno speciale corpo di polizia, formato da agenti sia reali che virtuali, con lo scopo di mantenere l'ordine e combattere la criminalità dilagante. Gli agenti migliori furono dotati di versioni potenziate della vasca virtuale inventata da Doctor Meridian, equipaggiate con un congegno per la scomposizione molecolare, che digitalizza il corpo e lo trasferisce fisicamente all'interno del computer. Queste nuove vasche furono ribattezzate "cancelli virtuali": il loro vantaggio è quello di assicurare una libertà di azione molto ampia all'interno del mondo virtuale (perché la connessione è fisica e non solo sensoriale come con le prime vasche), a fronte però di un maggior rischio, nel senso che coloro che le usano sono completamente indifesi di fronte a qualunque cosa possa loro capitare nella realtà virtuale, in cui possono restare intrappolati senza scampo e ... morire.

L'agente speciale J.Jam e il suo mondo

L'azione si svolge nel 2027. Protagonista della storia è Joshua Malcolm Jam, detto J.J., un ex agente della polizia virtuale di Neverworld, che vive e lavora a New Tai, capitale dello stato di Taiwan. Dopo aver lasciato il corpo di polizia in seguito a una drammatica esperienza ai limiti dell'incredibile (la morte del fratello, anch'egli poliziotto, di cui J.J. fu ingiustamente incolpato), Jam si è dato alla libera professione di detective privato occupandosi, grazie alla sua profonda conoscenza di Neverworld e all'amicizia con Doctor Meridian, di casi misteriosi e intricati che la polizia virtuale di New Tai, comandata dall'ambiguo e losco commissario Oshima, preferisce non affrontare. J.Jam possiede ancora il cancello virtuale, che utilizzava quand'era poliziotto per trasferirsi da New Tai al mondo virtuale di Neverworld, e si avvale di un gruppo di amici e collaboratori che lo aiutano nelle sue missioni impossibili.

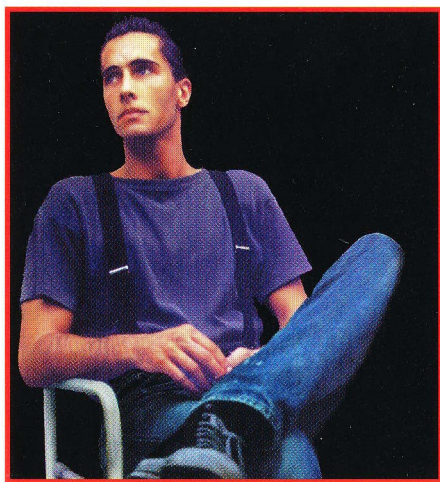
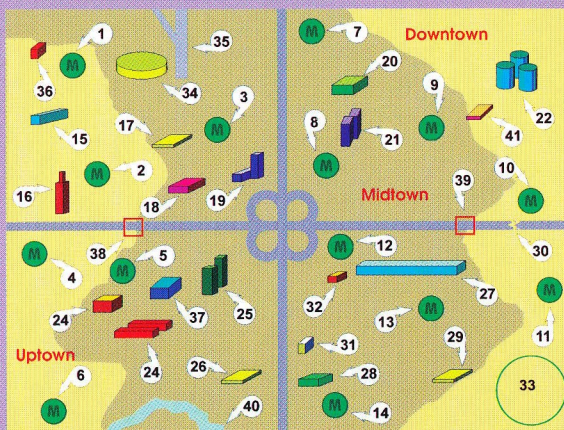


Figura 3: Il detective speciale Joshua Malcolm Jam

Nella squadra di J.J. figurano in particolare, oltre al "maestro" Meridian, gli esseri virtuali o costrutti Z-Den 1101 e Dweet, l'ex collega Mark Lang, l'informatore Rory, la confidente Mama Louise e il "pirata informatico" Bitter Junior, figlio di un vecchio amico del detective virtuale.



- 1. Metro "One"
- 2. Metro "Wonder Park"
- 3. Metro "Airport"
- 4. Metro "Love Nation"
- 5. Metro "Police"
- 6. Metro "Cleopatra"
- 7. Metro "North"
- 8. Metro "Roma"
- 9. Metro "Strassen"
- 10. Metro "Under 1" in disuso
- 11. Metro "Under 2" in disuso
- 12. Metro "Highway"
- 13. Metro "Younger" (la più nuova)
- 14. Metro "South"
- 15. Palazzo di giustizia
- 16. Sede della New Tai Bank
- 17. Rilevatore di smog "Lizzy"
- 18. Orfanotrofio "Cinderella"
- 19. Stazione televisiva "A-TV"
- 20. Ospedale
- 21. Armeria internazionale
- 22. Centrale nucleare degli stabilimenti "EuroWorks"
- 23. Arena nazionale "Kubilai"
- 24. Carcere
- 25. Sede del governo di Neverworld
- 26. Rilevatore di smog "Lizzy"
- 27. Dormitorio pubblico
- 28. Emporio generale "Eternity"
- 29. Rilevatore di smog "Missy"
- 30. Strada crollata "The Dawn"
- 31. Abitazione di J.Jam
- 32. "Red Mars" Pub
- 33. Quartiere giapponese
- 34. Aeroporto "Chang Kai Shek"
- 35. Piste aeroportuali
- 36. "Velvet Rose" di Mama Louise
- 37. Commissariato
- 38. Posto di blocco Ovest
- 39. Posto di blocco Est
- 40. Punto panoramico
- 41. Cantina di Bitter Junior

COME SI SVOLGE IL GIOCO

Le modalità di partecipazione all'avventura interattiva

Gli scenari

Il gioco si svolge in parte nel mondo reale e in parte nello spazio virtuale condiviso, chiamato appunto Neverworld. Il protagonista si sposta da una realtà all'altra, utilizzando il cancello virtuale situato nella sua abitazione. Come anticipato, la facoltà di trasferirsi fisicamente nel mondo virtuale significa che J.Jam può realmente morire dentro Neverworld. Anche i combattimenti sono reali, perché tutto viene imitato e simulato alla perfezione dai computer del 2027.

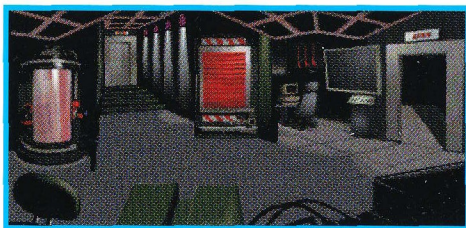


Figura 4: L'abitazione del detective J.Jam

Il tempo

Il tempo, in Neverworld, scorre automaticamente e potete controllare la data e l'ora osservando l'orologio nell'abitazione di J.Jam. Durante il gioco diversi avvenimenti si susseguono indipendentemente dalle azioni del giocatore e, ogni tanto, scattano scene precedute da una schermata di avvertimento.

Osservate queste scene con attenzione, perché non solo soltanto coreografiche, ma alcune di esse hanno conseguenze a volte importantissime per la soluzione del gioco. Come nella vita reale, i personaggi si muovono da un luogo all'altro, interagiscono tra di loro, eccetera. La conseguenza è che chi gioca ha delle limitazioni, nel senso che non può procedere nella soluzione prima che qualcuno di tali eventi si sia verificato.

Allora, se siete costretti ad attendere, potete riposarvi espletando l'azione Usa sul letto che si trova nell'abitazione di J.J., tenendo però presente che ogni sosta comporta il trascorrere di otto ore di tempo-gioco. E, lo sapete, il gioco ha un limite di tempo oltre il quale non potete andare ...

L'autonomia dei personaggi

Ogni personaggio ha una propria "intelligenza" e può quindi prendere decisioni in maniera autonoma e/o in conseguenza dell'intervento di chi gioca. Anche gli oggetti inanimati possiedono una capacità di azione.

La mappa 2D

Appena uscito di casa, J.J. si ritrova sulla Mappa di New Tai, ovvero su una vista aerea grazie alla quale è possibile spostarsi da un luogo all'altro della città, muovendosi in qualsiasi direzione. I posti conosciuti da J.J. lampeggiano e, nel corso del gioco, se ne aggiungono di nuovi.

Potete raggiungere un determinato luogo, sia muovendo il segnalino di J.Jam con i tasti cursore, sia cliccando sul luogo stesso con il tasto sinistro del mouse: il segnalino si sposterà automaticamente.

Gli ambienti

Alcuni siti del gioco sono Ambienti, ovvero luoghi (limitati a una sola schermata) destinati all'indagine e al dialogo. Il protagonista non viene mosso manualmente, ma occorre cliccare nel punto in cui deve andare: J.J. si sposterà automaticamente.

Le scene

Espletando determinate azioni, si visualizzano parti del gioco, le cosiddette Scene, in cui si assiste ad avvenimenti determinanti per la soluzione.

Le Scene possono essere non completamente interattive, oppure al giocatore può essere richiesto di scegliere la frase più adatta per lo sviluppo del dialogo.

I dialoghi caratteriali

Alcune scene sono particolari, nel senso che si tratta di Dialoghi caratteriali, in cui il giocatore deve, mediante un'opportuna scelta delle frasi da pronunciare, impressionare favorevolmente, o spaventare, eccetera, il proprio interlocutore.

Le arcade

Altri siti sono invece i cosiddetti Scenari arcade, ovvero insieme più o meno vasti di grandi stanzoni scrollabili in tutte le direzioni, in cui il protagonista va mosso con la tastiera e in cui è quindi possibile combattere, correre, saltare ... e morire.

Le variabili primarie

Le variabili primarie, ossia quelle visibili attraverso il pannello statistiche, cambiano in continuazione col verificarsi di certe situazioni. Ecco la casistica:

Forza

- Aumenta: usando il letto o prendendo del cibo dal frigorifero nella stanza da riposo dell'abitazione di J.J.; usando una sfera di energia; raccogliendo determinati oggetti.
- Diminuisce: combattendo e subendo colpi; cadendo nelle buche; stando troppo vicini a un'esplosione; abbandonando determinati oggetti.

Energia

- Aumenta: raccogliendo certi oggetti; usando il generatore nella stanza di riposo; vincendola con la Magic box.
- Diminuisce: tenendo oggetti che la consumano; perdendola con la Magic box.

Peso

- Aumenta: raccogliendo oggetti (maggiore è il peso, più difficile risulta il movimento di J.Jam).
- Diminuisce: lasciando oggetti.

Denaro

- Aumenta: prelevandolo dalla cassaforte della stanza di riposo; prendendolo ai nemici uccisi; vincendolo con la Magic box.
- Diminuisce: perdendolo con la Magic box.

Punteggio

- Aumenta: raccogliendo oggetti; ottenendo gameinfo; avendo successo nei dialoghi.

Gli oggetti speciali

Nel corso del gioco troverete degli oggetti particolari (armi, scudi, corazze), che aumentano la forza e/o la capacità del protagonista di assorbire i colpi degli avversari:

Scudo E-Shield

Cintura da portare alla vita, del peso di 1 kg, che genera un campo magnetico repulsore: incrementa la protezione.

Scudo Hua Kuo Khum

Scudo metallico a soppressione cinetica, del peso di 5 kg, che trasforma l'energia cinetica in energia termica: incrementa la protezione.

Corazza Voshkof

Corpetto protettivo, del peso di 10 kg, contro urti, calore e radiazioni: incrementa la protezione.

Corazza Black Armour

Corpetto protettivo con elmetto HUD (head-up display, visione a testa in su), del peso di 15 kg: incrementa la protezione.

Guanto Metal Glove

Guanto a esoscheletro, del peso di 2 kg, con fattore di aumento forza uguale a 8: incrementa la forza.

Ricarica energetica

Batteria portatile ricaricabile, del peso di 0,1 kg: incrementa l'energia.

Il pannello principale

E' il primo pannello a comparire sullo schermo. Comprende otto bottoni, che rappresentano tutte le possibili azioni del protagonista:

- Vai
- Parla
- Prendi
- Dai
- Usa
- Rompi
- Apri
- Chiudi

Cliccando con il tasto sinistro del mouse su una zona attiva dello schermo, lì viene eseguita l'azione corrispondente al bottone attivo in quel momento. Facendo clic col tasto destro, invece, viene sempre eseguita l'azione Esamina, indipendentemente dal bottone attivo.

Vi è poi una piccola finestra, il cosiddetto Inventario, in cui vengono visualizzati uno alla volta gli oggetti raccolti con l'azione Prendi. Usando i bottoni a freccia, si scorrono gli oggetti dell'Inventario.

Gli ultimi due bottoni a destra, visualizzano rispettivamente i pannelli gameinfo e statistiche.



Figura 5: Il pannello principale del gioco

Il pannello statistiche

Questo pannello visualizza la situazione del protagonista durante il gioco. Infatti, una serie di indicatori informa sullo stato:

- della forza (quando scende a zero, si muore)
- dell'energia (quando si azzerà, gli oggetti speciali non funzionano più)
- del peso complessivo (protagonista più oggetti)
- del denaro posseduto
- del punteggio conseguito.

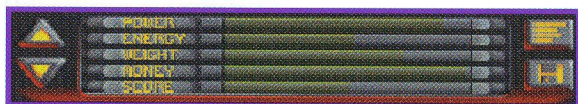


Figura 6: Il pannello statistiche

Il pannello gameinfo

Questo pannello contiene una finestra, in cui vengono visualizzate tutte le informazioni raccolte nel corso del gioco. Per scorrere le informazioni, si usano i consueti bottoni a freccia.

Il pannello dialoghi indagativi

Parlando con determinati personaggi durante il gioco (lo si fa attivando la funzione Parla), appare un pannello con due bottoni, che hanno rispettivamente un punto esclamativo e un punto interrogativo. Cliccandovi sopra, si visualizzano le gameinfo raccolte fino a quel momento: selezionandone una, essa viene rivolta al personaggio con cui si sta parlando e che, a seconda dei casi, risponderà fornendo o meno informazioni utili.

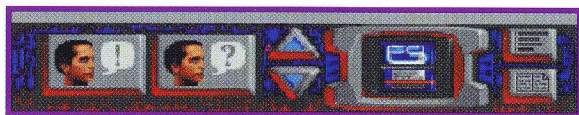


Figura 7: Il pannello dialoghi indagativi

Il pannello servizi

Premendo il tasto ESC, si visualizza sullo schermo il pannello servizi, formato dai seguenti tasti:

START	Inizia una nuova partita
NW	Ritorna al gioco (equivale a premere ESC una seconda volta)
LOAD	Carica una partita dal punto precedentemente salvato
SAVE	Salva la partita alla situazione corrente
SOUND	Abilita/disabilita gli effetti audio
MUSIC	Abilita/disabilita la musica campionata
CD AUDIO	Abilita/disabilita la musica da CD
EXIT	Esce dal gioco

I comandi da tastiera

Sono abilitati tutti i tasti del tastierino numerico (escluso il tasto 5), nonché i tasti ALT, SHIFT, ESC, i tasti cursore e il mouse.

Il seguente prospetto elenca i movimenti del protagonista negli Scenari arcade, considerandolo sempre rivolto verso sinistra. I movimenti con J.J. rivolto verso destra sono speculari. Esempio: camminare con J.J. girato verso sinistra, tasto 4; con J.J. girato verso destra, tasto 6.

MOVIMENTI IN ARCADE

Tastierino numerico: azione corrispondente con il protagonista girato verso sinistra

- | | |
|-------|---|
| 1 | Corre/scende le scale |
| 2 | Esce da porte posteriori/salta alla piattaforma sottostante |
| 3 | Si gira |
| 4 | Cammina |
| 6 | Si gira |
| 7 | Salta/sale le scale |
| 8 | Esce da porte frontali/salta verso l'alto |
| 9 | Si gira |
| 1 + 7 | Salta in corsa |

COMBATTIMENTI

Con il tasto ALT a fine colpo, il protagonista resta nella posizione "fermo in guardia"; con il tasto SHIFT, invece, torna nella posizione "fermo a riposo".

COMBINAZIONE DI TASTI

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| ALT (SHIFT) + 1 | Calcio in pancia |
| ALT (SHIFT) + 2 | Spazzata |
| ALT (SHIFT) + 3 | Salto indietro |
| ALT (SHIFT) + 4 | Montante |
| ALT (SHIFT) + 6 | Inversione fianco |
| ALT (SHIFT) + 7 | Diretto |
| ALT (SHIFT) + 8 | Calcio alto |
| ALT (SHIFT) + 9 | Calcio in sforbiciata |

VISUALIZZAZIONE DEI PANNELLI DI GIOCO

In qualunque momento, si possono premere i seguenti tasti del tastierino numerico per visualizzare i vari pannelli:

- | | |
|-----|--|
| 1 | Visualizza il pannello principale |
| 2 | Visualizza il pannello gameinfo |
| 3 | Visualizza il pannello statistiche |
| ESC | Visualizza/rimuove il pannello servizi |

AZIONI DEL PANNELLO PRINCIPALE

I seguenti tasti equivalgono al clic sui vari bottoni del pannello:

Q	VAI
W	PRENDI
E	USA
R	APRI
T	Scorrimento dell'Inventario
A	PARLA
S	DAI
D	ROMPI
F	CHIUDI
G	Scorrimento dell'Inventario

FUNZIONI DEL PANNELLO GAMEINFO

In qualsiasi momento, potete visualizzare le informazioni raccolte premendo i tasti Y o H, che assolvono la stessa funzione dei bottoni con freccia.

LICENZA D'USO

L'uso di qualsiasi materiale relativo al programma NEVERWORLD (d'ora in poi denominato "Programma") equivale all'accettazione incondizionata delle clausole della licenza d'uso qui di seguito riportate.

Il Programma (costituito da informazioni leggibili dall'elaboratore sul supporto magnetico, dalla documentazione d'uso e da qualsiasi altro materiale allegato, confezione compresa) rimane di proprietà della Peruzzo Informatica. L'utente acquisisce sul Programma solo una licenza d'uso. Il Programma è protetto dalle leggi sul copyright italiane, dalle disposizioni dei trattati internazionali e da tutte le altre leggi nazionali applicabili.

L'utente ha diritto di usare la copia del Programma contenuta nel pacchetto su un singolo terminale collegato a un singolo elaboratore. L'utente ha diritto di usare il Programma su un secondo elaboratore, a condizione di avere prima disinstallato dal disco rigido del primo elaboratore, o dispositivo di memoria equipollente, il Programma precedentemente caricato. Il Programma non potrà essere installato contemporaneamente sul disco rigido di due o più elaboratori, fino a quando non ne verrà acquistata una copia per ogni elaboratore sul quale dovrà essere utilizzato.

Non è consentito all'utente di effettuare copie di manuali d'uso, fogli di spiegazione e qualsivoglia altro scritto allegato e incluso nel Programma. Analogo divieto vige per quanto concerne la confezione in cui il Programma è contenuto.

L'utente non potrà rimuovere o alterare alcun marchio, nome commerciale, numero di serie, indicazione di copyright o altra notifica di riserva di diritti apposti o inseriti nel Programma e/o sul suo supporto e/o sulla sua confezione.

L'utente non dovrà divulgare, né rendere disponibile a terzi quanto costituisce il Programma, impegnandosi pertanto a mantenere e a osservare la massima riservatezza su informazioni e dati del Programma stesso.

La Peruzzo Informatica garantisce unicamente che il supporto è esente da vizi di fabbricazione, con suo impegno, in caso contrario, alla sola sostituzione gratuita escluse le spese di spedizione, previa restituzione del supporto difettoso. Questa garanzia ha una durata di 90 giorni dalla data di acquisto. Non sono garantiti difetti derivanti da un cattivo utilizzo, abuso o incidente.

La Peruzzo Informatica non riconosce alcuna altra garanzia, espressa o implicita, compresa, tra le altre, la garanzia di commerciabilità e idoneità per un fine particolare, relativamente al Programma, al materiale scritto di accompagnamento e a ogni hardware utilizzato.

In nessun caso la Peruzzo Informatica o i suoi fornitori saranno responsabili per danni (inclusi, senza limitazioni, il danno per la perdita o mancato guadagno, interruzione dell'attività, perdita di informazioni o altre perdite economiche) derivanti dall'uso del prodotto NEVERWORLD, anche nel caso sia stata avvertita della possibilità di tali danni.

Per qualsiasi controversia che dovesse insorgere tra le parti in relazione ai rapporti regolati dal presente accordo di licenza, sarà competente il Foro di Monza.

Questo contratto è disciplinato dalla legge italiana.

PERUZZO INFORMATICA

COLORS

REQUISITI DI SISTEMA:

- CPU 80486 DX2 66 o superiore
- 8 Mb RAM
- MS - DOS 6.2 o superiore
- Scheda audio

- Scheda grafica VGA 256 colori (consigliate VESA Local Bus o PCI)
- Unità di lettura CD-ROM 4x o superiore
- Mouse/Joystick

NEVERWORLD

LE AVVENTURE DEL DETECTIVE VIRTUALE JOSHUA "J.J." JAM



CHE COS'E' NEVERWORLD?

Neverworld è una vastissima rete costituita da diverse aree, cui è possibile accedere tramite i cosiddetti "cancelli virtuali", che convertono digitalmente il corpo in un'entità virtuale. J.Jam ne possiede uno.

UN AGENTE MOLTO SPECIALE

Joshua Malcolm Jam, detto J.J., vive e lavora a New Tai, capitale di Taiwan, nell'anno 2027. Ex poliziotto, J.J. indaga su casi misteriosi, usando il suo potere di agire sia nel mondo reale, sia nello spazio virtuale di Neverworld.



L'INFERNO DI WILDWORLD

Una delle prime aree di Neverworld fu Wildworld, un tempo laboratorio sperimentale di economia e finanza, ora ricettacolo di organizzazioni criminali come la potente Morsa, con cui deve spesso misurarsi J.Jam.



GLI AMICI DI JOSHUA JAM

J.J. è aiutato nelle sue imprese da alcuni amici, tra i quali Dr. Meridian, creatore di Neverworld, Bitter Junior, un "pirata informatico", l'ex collega Mark Lang, i costrutti virtuali Dweet e Z-Den 1101, l'informatore Rorv.



SCENDI AL FIANCO DI J.J.!

Anche tu puoi entrare a far parte della squadra del detective Jam per risolvere con lui, da protagonista, anche i casi più intricati, cercando di non restare intrappolato senza speranza nell'altro mondo virtuale di Neverworld!

